

# Des situations d'enrichissement du vocabulaire en classe avec pour support l'EPS



Ce temps se fait en amont de la séance d'EPS

## 1<sup>ère</sup> situation :

Commande de matériel pour mettre en place le parcours d'EPS puis ajustement pour l'organisation du matériel (construction d'obstacle, hauteur des haies, ordre des éléments qui s'enchaînent...)

La commande se fait à partir de photos des ateliers.



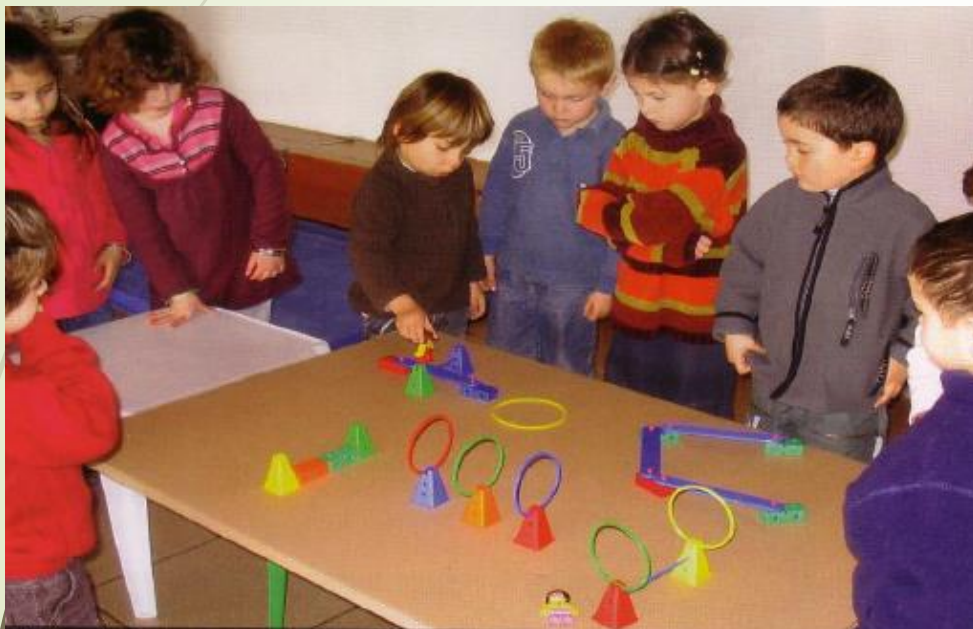
<https://pod.ac-normandie.fr/video/22150-situation-1-commande-materielmp4/3004bc54e39bcd1dc229a23e0d6b171808110d29a6300215e3a5297ec37f7399/>

## 2ème situation :

Guider les actions des autres élèves.



1- En classe, à partir de figurines et de maquettes



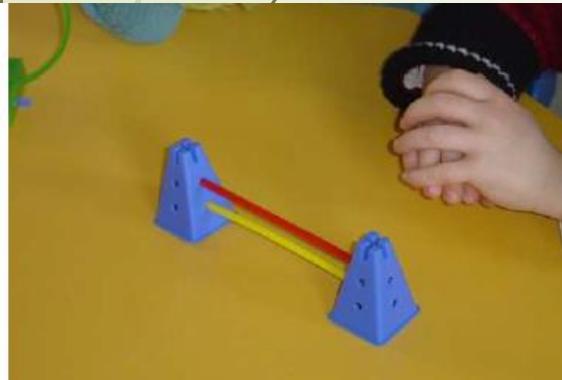
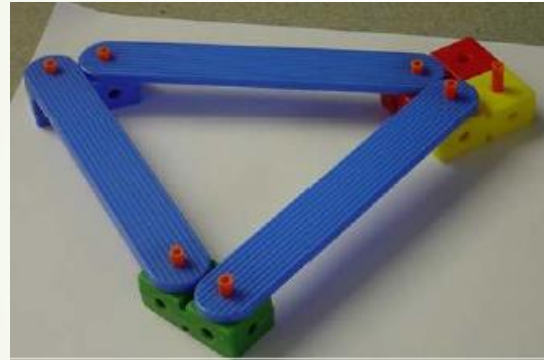
2- Dans la salle d'EPS avec les camarades



<https://pod.ac-normandie.fr/video/22151-situation-2-guide-laction-de-lautremp4/1b40762e98d4791ee6f5ccf316f69fa15b43784cd0b47acd750b7044c2eb07e3/>

### 3<sup>ème</sup> situation :

A partir d'une maquette, décrire les différentes actions mises en jeu lors des ateliers.



<https://pod.ac-normandie.fr/video/22152-2langage-a-partir-de-la-maquette-en-tps-flv/7f35b1967bc1b2401816a66ea4d37120e6b0b0db255242983903338ea21d8bac/>

# Fixer le langage

## ► Les traces écrites : la dictée à l'adulte

Film 1 : Décrire une situation de sport en dictée à l'adulte (1min. 15s)



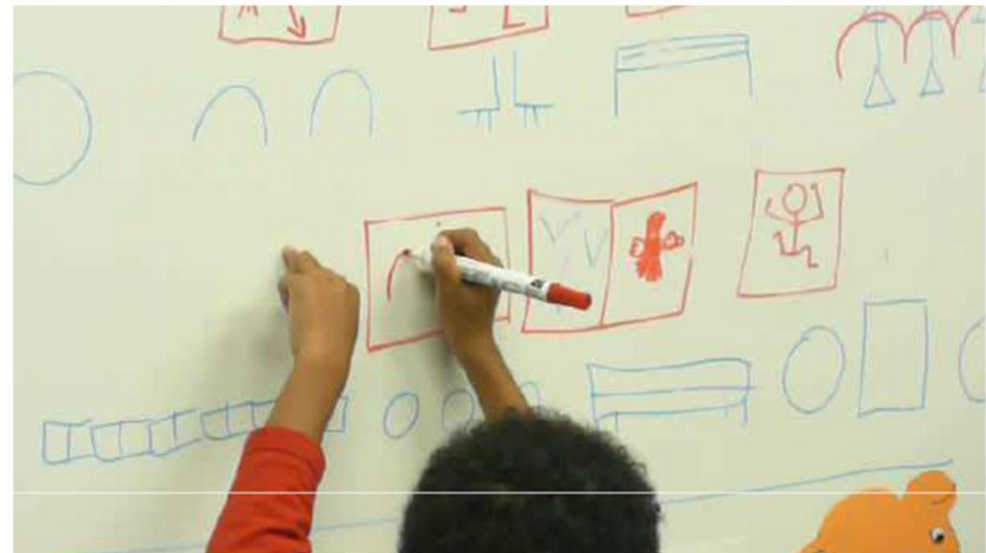
# Fixer le langage

## Les traces écrites : les affichages

Symbolisation et codage à partir de photos numériques



Symbolisation et codage à partir de pictogrammes vers la lecture



# Fixer le langage

## Les traces écrites : les affichages

Les  
stratégies

Que faut-il pour être un chat  
malin, très malin ?

**Il faut** attraper (ne pas laisser  
passer, toucher) les enfants qui  
sont du côté de la réserve.

**Il faut** regarder du côté de la  
réserve, être attentif.

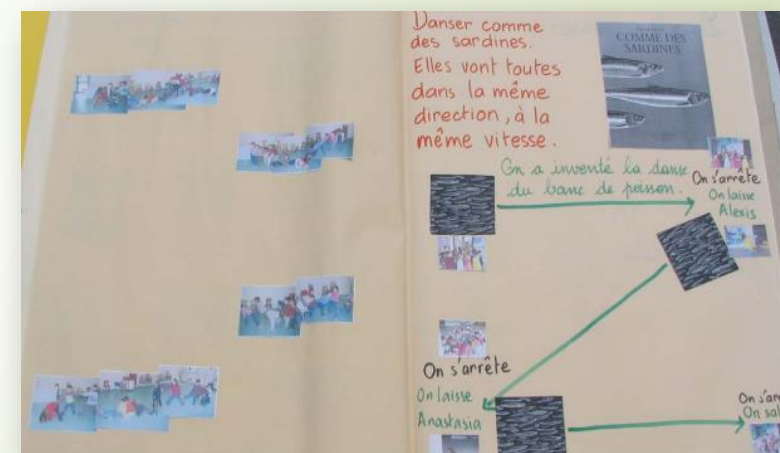
**Il faut** courir vite, sans s'arrêter.

**Il faut** essayer d'attraper tous les  
enfants, pas seulement ses  
copains.

**Il faut** se dépêcher de poser  
l'objet dans la brouette pour aller  
attraper un autre joueur.



Les  
actions



Document accompagnement éducol :

<https://eduscol.education.fr/111/agir-s-exprimer-comprendre-travers-l-activite-physique>